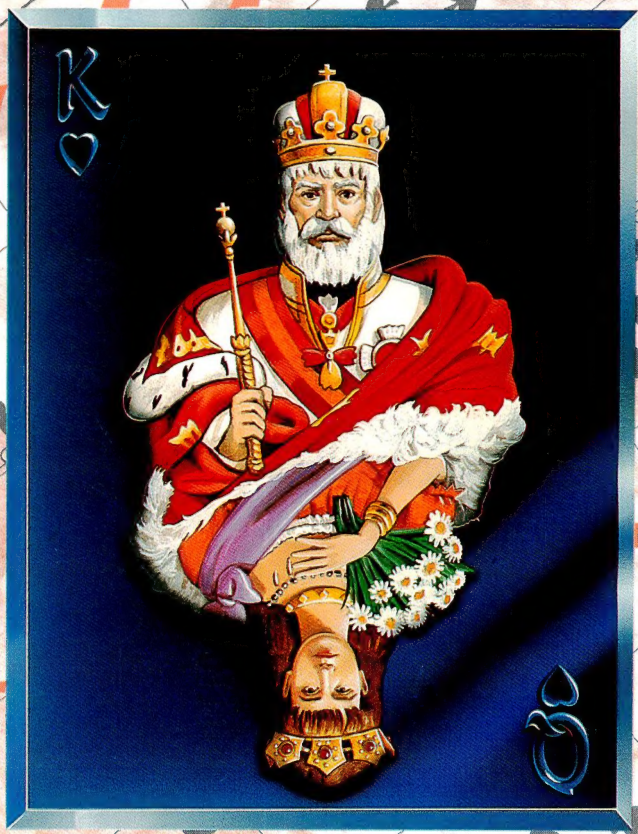


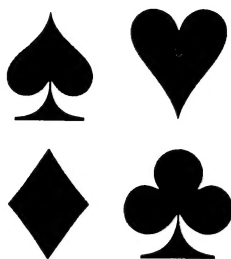
# Solitaire Royale

ソリテア ロイヤル





# Solitaire Royale



*player's guide*



# 起動方法

P C - 8801シリーズ, X 1シリーズ, F Mシリーズの場合

- コンピュータ本体と正しく接続されていることを確認して, 各周辺機器の電源を入れてください。
- コンピュータ本体の電源を入れてゲームディスクを起動ドライブ (ドライブ1または0) に入れてください。すでにユーザーディスクを作成してある場合は, あらかじめ拡張ドライブ (ドライブ2または1) に入れておいてください。自動的にプログラムを読み込み, 以前にプレイしたときと同じ設定でゲームが始まります。

## ◎ユーザーディスクを入れずに起動した場合

- ユーザーディスクの作成が選べます。ユーザーディスクなしでもゲームはできますが, ハイスコアなどのゲームの記録をしたい場合は作成してください。拡張ドライブに購入されたメディアと同一のブランクディスクを入れ, 画面の指示に従ってください。なお, ユーザーディスクは他機種とは共用できません。
- 他機種と共通のパスワードを入力した場合には, 終了ゲームとハイスコアの1位のみが設定されます。
- 通常はキーボードを使用してゲームをするように設定されていますので, マウス, ジョイパッドを使用してゲームをする場合には, その後で画面の表示に従って使用機器を選んでください (キーボードは常に有効)。さらにサウンドのON, OFFを設定してください (最初はON)。その後でキーボード, または設定した使用機器でゲームを選んでください。

## P C-9801シリーズの場合

- コンピュータ本体と正しく接続されていることを確認して、各周辺機器の電源を入れてください。
- コンピュータ本体の電源を入れてゲームディスクをドライブ1に入れてください。すでにユーザーディスクを作成してある場合は、あらかじめドライブ2に入れておいてください。自動的にプログラムを読み込み、以前にプレイしたときと同じ設定でゲームが始まります。

### ◎ユーザーディスクを入れずに起動した場合

- ユーザーディスクの作成が選べます。ユーザーディスクなしでもゲームはできますが、ハイスコアなどのゲームの記録をしたい場合は作成してください。拡張ドライブに購入されたメディアと同一のブランクディスクを入れ、画面の指示に従ってください。なお、ユーザーディスクは他機種とは共用ではありません。
- 他機種と共通のパスワードを入力した場合には、終了ゲームとハイスコアの1位のみが設定されます。
- 通常はキーボードを使用してゲームをするように設定されていますので、マウス、ジョイパッドを使用してゲームをする場合には、その後で画面の表示に従って使用機器を選んでください（キーボードは常に有効）。さらにサウンドのON, OFFを設定してください（最初はON）。その後でキーボード、または設定した使用機器でゲームを選んでください。

## MSX 2 の場合

- コンピュータ本体と正しく接続されていることを確認して、各周辺機器の電源を入れてください。
- コンピュータ本体の電源を入れて、ゲームディスクをドライブ A に入れてください。
- 自動的にプログラムを読み込み、タイトル画面が表示されます。
- プログラムが実行しない場合には、MSX 2 本体の説明書のフロッピーディスク版のソフトを使用するときの方法をお読みください。機種によって異なりますが、**SHIFT** キー、**DEL** キー、**ESC** キーなどを押しながら起動するものがあります。
- リターンキーを押すとユーザー名とパスワードの入力ができます。パスワードの入力がないとそれまでのゲームの記録なしに、最初からゲームが始まります (MSX 2 ではユーザーディスクの作成はしません)。通常はキーボードを使用してゲームをするように設定されていますので、マウス、ジョイパッドを使用してゲームをする場合には、その後で画面の表示に従って使用機器を選んでください (キーボードは常に有効)。さらにサウンドの ON, OFF を設定してください (最初は ON)。その後にキーボード、マウス、もしくはジョイパッドでゲームを選んでください。ゲームが自動的に始まります。

# ウィンドウの説明

P C - 8801, X 1, F M, P C - 9801の各シリーズの場合

## ★CHALLENGEモードのウィンドウ

CHALLENGE	CHILDREN'S GAME	EXERCISE	SETTING	HELP
PYRAMID	CONCENTRATION	PYRAMID	CHANGE DECK	HOW TO PLAY
GOLF	PAIRS	GOLF	SPEED : HIGH	UNDO
KLONDIKE	THE WISH	KLONDIKE	MESSAGE : ON	PEEK
CANFIELD		CANFIELD	PASSWORD	RESTART
CORNERS		CORNERS	CLEAR SCORE	END GAME
CALCULATION		CALCULATION		
SHUFFLE & DRAW		SHUFFLE & DRAW		
RENO		RENO		
TOUR		TOUR		

- CHALLENGEモードでは、カードのデッキを獲得するための真剣勝負をします。ここでTOURを選ぶとTOURモードに移ります。
- CHILDREN'S GAMEはゲームの操作方法を練習するものです。カードの基本的な動かし方を覚えてください。
- EXERCISEでは練習として選んだゲームを何度でも同じカードの並び方でプレイできます。最高のプレイの方法を研究してください。
- SETTINGではカードのデッキを選ぶこと (CHANGE DECK), カードを並べる早さを選ぶこと (SPEED), メッセージの表示 (MESSAGE), ユーザー名とパスワードの確認, 登録をすること (PASSWORD), ディスクに記録されているすべてのゲームのスコアを消去すること (CLEAR SCORE) などがで



きます。ユーザー名とパスワードは密接な関係がありますので、一緒に書き移しておいてください。なお、ソリテア ロイヤルのこの機能があるものでは機種間で共通ですので、他の機種へも入力することができます。

- HELPでは一手前にプレイを戻すこと（UNDO）、並べられているカードの内容を見ること（PEEK）、プレイ中のゲームを違うカードの並びで、最初からまたやり直すこと（RESTART）、ができます。また、ゲームを終えるときには（END GAME）を選んでください。もちろん、ディスクがアクセスされていないときにはいつでもディスクを抜いて終了することができます。
- \*PC-9801シリーズのみはプレイの説明を英文で見ること（HOW TO PLAY）ができます。
- \*CHALLENGEモードではUNDO、PEEK、RESTARTはウィンドウに表示されず、従って、これらの操作もできません。

## ★HOW TO PLAYのウィンドウ

このウィンドウはPC-9801シリーズでのみ使用可能な、英文での説明を表示するためのものです。

HOW TO PLAY
SOLITAIRE
EXERCISE
CHILDRENSGAME
PILE
PLAY
PYRAMID
GOLF
KLONDIKE
CANFIELD
CORNERS
CALCULATION
SHUFFLE&DRAW
RENO
TOUR

- HOW TO PLAYでは各モードにおけるプレイの手順、ソリテアで使われる用語、ゲームについての英文による説明をそれぞれの名称を選ぶことによって表示します。

# ★TOURのウィンドウ

TOUR MENU	SETTING
CONTINUE	CHANGE DECK
RESTART	SPEED : HIGH
END TOUR	MESSAGE : ON
	PASSWORD
	CLEAR SCORE

- ・TOURモードでは8ゲームを通しての最高得点を競います。
- ・TOURモードの各ゲームが終わるごとに、それまでのゲームの得点が表示されます。
- ・CONTINUEを選ぶと、TOURの次のゲームへ進みます。8ゲームすべてが終わると、CONTINUEと表示されていたところにEND GAMEと表示され、それを選ぶとハイスコアが表示されます。
- ・RESTARTを選ぶとTOURを最初からやり直します。
- ・END TOURを選んだ場合には、TOURモードから抜け、CHALLENGEモードに戻ります。EXERCISEモードでTOURをプレイしていた場合は、EXERCISEのウィンドウに戻ります。
- \*CHALLENGE モードではEXERCISE、HELPのウィンドウは開かれず、従ってそこにあるコマンドは使用できません。

## MSX2の場合

### ★CHALLENGEモードのウィンドウ

CHALLENGE	SETTING
PYRAMID	CHANGE DECK
GOLF	SPEED : HIGH
KLONDIKE	MESSAGE : ON
CANFIELD	PASSWORD
CORNERS	CLEAR SCORE
CALCULATION	EXERCISE
SHUFFLE&DRAW	END GAME
RENO	
TOUR	

- このモードのウィンドウは基本的にはP. 8, P. 9, に説明してあるウィンドウと同じですが, 以下の点が異なります。
- SETTINGの中にEXERCISEモードへ移るコマンドとEND GAMEのコマンドがあります。
- CHILDREN'S GAMEをプレイするときはEXERCISEモードに入ってください。CHILDREN'GAMEのメニューはEXERCISEのメニューに入っています。

### ★TOURのウィンドウ

TOUR MENU	SETTING
CONTINUE	CHANGE DECK
RESTART	SPEED : HIGH
END TOUR	MESSAGE : ON
	PASSWORD
	CLEAR SCORE

- TOURモードでは8ゲームを通しての最高得点を競います。
- TOURモードの各ゲームが終わるごとに、それまでのスコアのウィンドウが表示されます。
- CONTINUEを選ぶと、TOURの次のゲームへ進みます。8ゲームすべてが終わると、CONTINUEと表示されていたところにEND GAMEと表示され、それを選ぶとハイスコアが表示されます。
- RESTARTを選ぶとTOURを最初からやり直します。
- END TOURを選んだ場合にはTOURモードから抜け、CHALLENGEモードに戻ります。EXERCISEモードでTOURをプレイしていた場合は、EXERCISEのウィンドウに戻ります。
- CHALLENGEモードではEXERCISE、HELPのウィンドウは開かれず、従ってそこにあるコマンドは使用できません。

★EXERCISEのウインドウ

EXERCISE	SETTING	HELP
PYRAMID	CHANGE DECK	UNDO
GOLF	SPEED : HIGH	PEEK
KLONDIKE	MESSAGE : ON	RESTART
CANFIELD	PASSWORD	END GAME
CORNERS	CLEAR SCORE	
CALCULATION	END EXERCISE	
SHUFFLE & DRAW		
RENO		
TOUR		
CONCENTRATION		
PAIRS		
THE WISH		

- EXERCISEモードでは練習として選んだゲームを何度でも同じカードの並び方でプレイできます。最高のプレイの方法を研究してください。
- END EXERCISEでEXERCISEモードから抜け、CHALLENGEモードに入ります。
- CONCENTRATION, PAIRS, THE WISHの3ゲームはゲームの操作方法を練習するものです。カードの基本的な動かし方を覚えてください。

## 操作の説明

### ★キーボードを使った場合

MSX2とPC-9801シリーズ以外の機種はテンキーを使ってアローカーソルを移動し、所定の位置や選びたいカードにあわせ、スペースキーを押して選んでください。MSX2はカーソルキー、PC-9801シリーズはカーソルキーとテンキーで操作できます。

ウィンドウを開きたいときは`ESC`キーを押してください。ウィンドウを閉じるときも使います。

### ★マウス、ジョイパッドを使った場合

マウス、ジョイパッドを使ってゲームをするときは、通常左側のボタン、またはボタンAを使います。ウィンドウを開くときにのみ、ゲームの画面中にあるEXITにあわせ、左側のボタン、またはボタンAを押してください。右側のボタンはウィンドウを開けるとき以外は`ESC`キーに対応しています。画面上のアローカーソルを移動し、所定の位置や選びたいカードの上にあわせ、ボタンを押してください。

## 用語解説

- ファウンデーション

ゲームの中で特定の順番にカードが積まれる最終目的の山のことで、スクリーン上からすべてのカードをなくしてしまうことを目的としたゲームには、このファウンデーションはありません。

- タブロー

カードの並べ方のことで、主にファウンデーションへの一時退避場所として使用されます。ストック、ウェストパイル、ホールディングパイル、あるいはタブローの他の山などからカードをプレイし、ファウンデーションへカードをプレイします。

- ストック

スクリーンにめくられていない、52枚のカードのうちの残りの未使用のカードの山です。

- ウェストパイル

ストックからめくられたカードが置かれるところで、その一番上のカードはタブローとファウンデーションでプレイに使えます。いくつかのゲームでは最後のストックのカードがウェストパイルに置かれた後で再び使うことができます。

- ホールディングパイル

これはスクリーンにふせられたカードの山で、各ゲームのルールに従って1枚ずつめくられ、タブローかファウンデーションでのプレイに使えます。一番上のカードがプレイされるにつれて、その次のカードが使えるようになります。



- スコア

各ゲームの終了時にスクリーン上から消したカードの枚数、あるいはファウンデーションにあるカードの枚数で、これをそのゲームの得点とします。従って、各ゲームの最高得点は52点になります。

- スート

トランプの四種類のマークを現す代表的な専門用語で、スペード、ダイヤ、ハート、クラブのことです。

- プレイ

カードを移動することで、その方法はゲームにより異なります。

- シャッフル、リシャッフル

カードをきることをシャッフルといいます。リシャッフルは再度きり直して並べることです。

- ドロー

重なっているカードの山の下からカードを引き抜くことです。

- デック

トランプの専門用語で、カードの図柄のことです。ゲームの始めには2種類しかありませんが、CHALLENGEモードの各ゲームで52点を取るごとに1種類ずつ追加されます。また、パスワード機能によって、パスワードを入力することにより獲得することもできます。

- シャドウ

スクリーン上で山の下に見えなくなったカードがあることを示す紫色の影です。コンピュータゲーム特有の処理です。



# the games of *solitaire royale*



# pyramid—ピラミッド—

## WASTE PILE

ストックから重ねられ、一番上はプレイに使える

## STOCK

1枚ずつめくられる

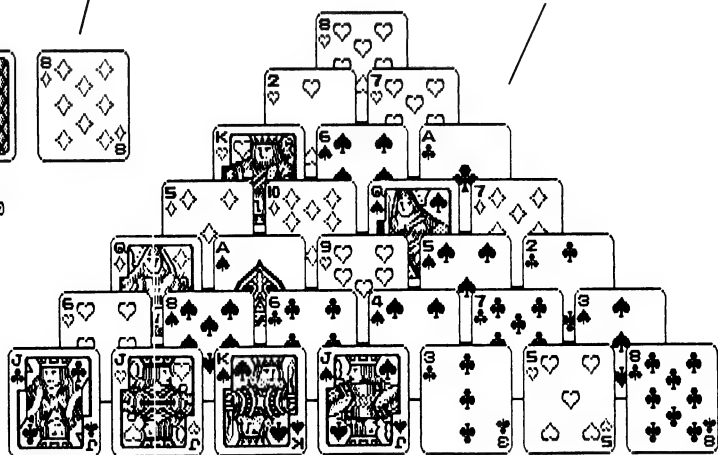


pyramid  
score: 0  
exit



## TABLEAU

通常は完全に見えるカードが使える



タブローには28枚のカードがピラミッドの形に、その左上にはストックとウェストパイルが並べられています。上にカードが重なっていないタブローのカードとストックの上にめくられたカード、ウェストパイルの一番上のカードがプレイに使えます。これらのカードを組み合わせで取り除いていきます。ストックのカードは1枚ずつめくり、組にすることができなければウェストパイルに置くことができます。ウェストパイルに一度動かしたカードは、ストックに戻すことはできません。

カードは2枚合わせて13ポイントの組にしたときにスクリーンから消えます。カードのポイントはその数値に等しく、キングは13ですから、それだけで取り除くことができます。クイーンはエースと、ジャックは2と、10は3と、9は4と、8は5と、7は6とそれぞれ組にすると取り除かれます。スートや色はこのゲームでは関係ありません。

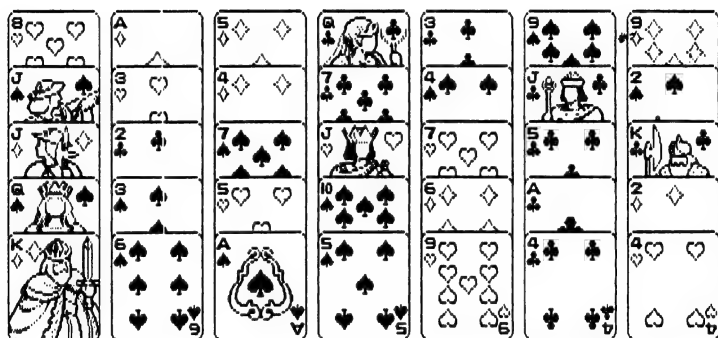
カードの取り方には1つだけ例外があります。イラストの右下の5と8のように、タブローの上下のカードで合わせて13ポイントになり、他のカードが重なっていない場合です。このようなときには、まず上のカードを選んでから、下のカードを選んで取り除くことができます。

ストックを全部めくってしまい、組を作れなくなったときは終わりです。EXITを選んでください。スクリーン全体からすべてのカードを取り除くのが目的です。

# golf—ゴルフ—

## TABLEAU

完全に見えているカードだけが使える



golf  
score: 1  
exit



## STOCK

プレイできなくなったらめくる



## FOUNDATION

数のつながるように重ねる

タブローには5枚ずつ7列に、その下にはファウンデーションとストックがあります。最初のファウンデーションのカードからプレイは始まり、このカードの数字の上下のカードをタブロー各列の一番前から選んで重ねていきます。例えばファウンデーションのカードが4であったなら、3か5が重ねられ、続けて3なら2か4、5なら4か6がプレイできます。イラストの例ではファウンデーションのカードがクイーンなのでタブローからプレイできるのは第1列のキングだけです。

このゲームではスートや色は関係ありませんが、エースは最低のカード、キングは最高のカードとみなされます。そのためにファウンデーションにエースが重ねられたら2だけしか重ねられず、キングの上にはクイーンを置くことはできません。

プレイが続けられなくなったら、ストックのカードをファウンデーションにプレイし、タブローからのプレイを続けます。キングがプレイされたときはタブローからのプレイはストップし、次のカードはストックからめくらなければなりません。

ゲームはストックのカードが無くなり、タブローからカードが取り除けなくなったときに終わりとなるので、EXITを選んでください。タブローからすべてのカードを取り除くのが目的です。

# klondike—クロンダイク—

WASTE PILE

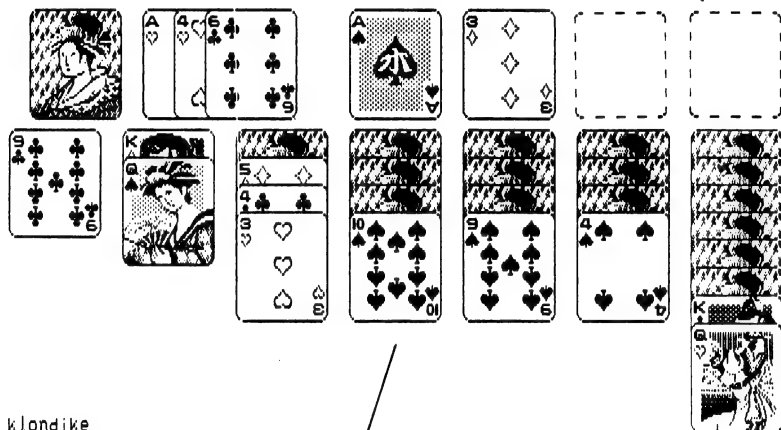
一番上のカードはプレイに使える

STOCK

ウェストパイルに3枚ずつめくられる

FOUNDATION

スートごとに1~13までカードを重ねる



klondike  
score: 4  
exit

TABLEAU

赤と黒を交互に少なくなる順にカードを重ねる



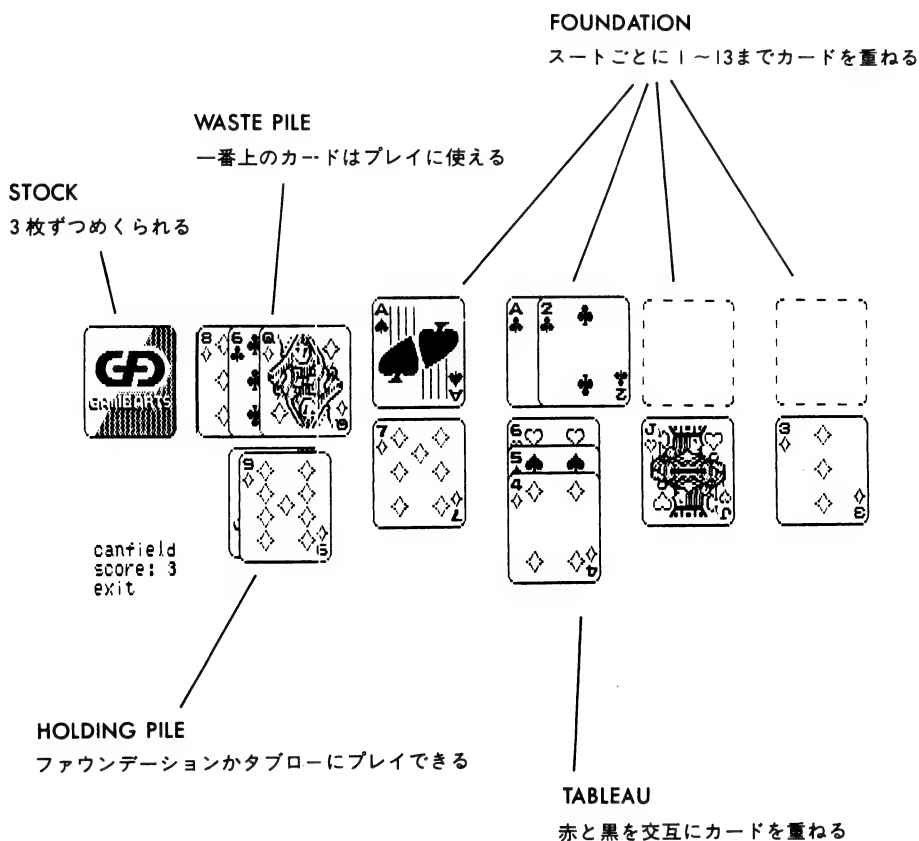
28枚のカードがタブローに7列に並べられていて、その左上にはストックとウェストパイルがあります。右上には4つのファウンデーションがあり、ここにスートごとにエースからキングまでのカードを順に重ねるのが目的です。

ストックを選ぶとウェストパイルにカードが3枚ずつめくられ、その一番上のカードをプレイします。ストックのカードがすべてウェストパイルにめくられてしまったら、ストックの点線内を選ぶと、カードはストックに戻され、再びめくることができます。ただし、ストックはシャッフルされないので、カードがめくられる順序は変わりません。

タブロー上ではカードは数が少なくなる順に（K, Q, J, ……），そして赤（ハートかダイヤ）と黒（クラブかスペード）を交互に重なるようにプレイすることができ、ウェストパイルの一番上のカードをタブローの列へ、もしくはタブローのカードを他のカードの列に重ねます。また、この原則に従っていれば、カードを列ごとプレイすることもできます。例えば、赤の5に黒の4と赤の3が重なっている場合、黒の6にこのカードを列ごと移動することができるのです。ファウンデーションや他の列にカードが動かされて、タブローの列が空になったらそこにキングをプレイすることができます。カードがファウンデーションか他の列に動かされたら、その下のカードが表になります。

ファウンデーションには、タブローかウェストパイルから、スートごとにエースから数の大きくなる順にカードを重ねていきます。ゲームはタブローとウェストパイル両方からプレイができなくなったときに終わりますので、EXITを選んでください。

# canfield—キャンフィールド—



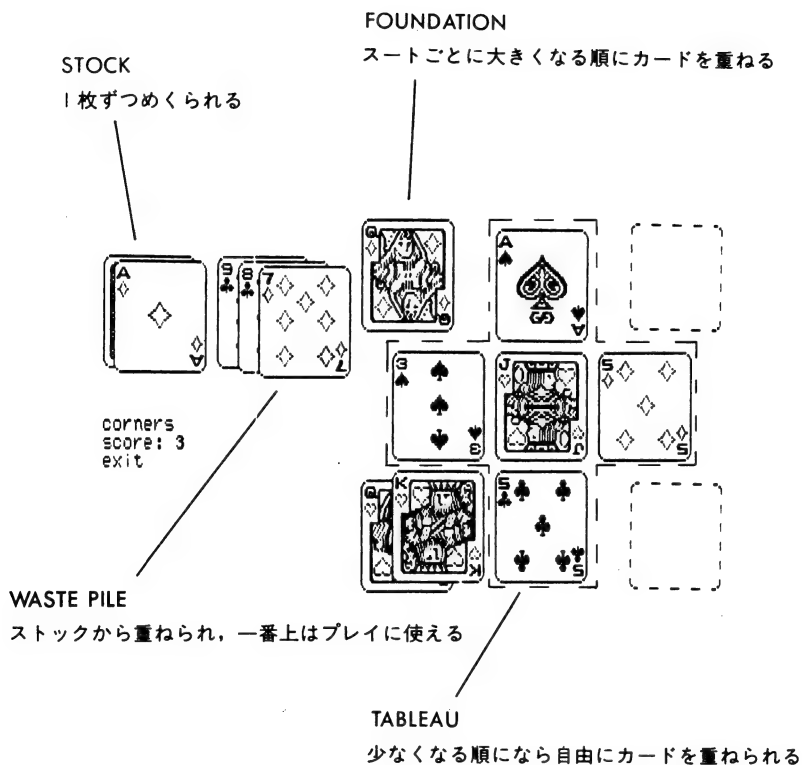
ファウンデーションに、すべてのカードをスートごとにエースからキングまで順に重ねるのが目的です。ファウンデーションの下には1枚ずつカードが並べられた4つのタブローがあり、左にはホールディングパイル、その上にウェストパイル、ストックがあります。ホールディングパイルには13枚のカードが置かれており、一番上のカードは表になっていてプレイに使えます。

ストックからはカードが3枚ずつウェストパイルにめくられ、一番上のカードがプレイできます。ストックのカードすべてをウェストパイルに動かしたら、ストックの点線内を選ぶと、再びストックに戻されますが、カードはシャッフルされませんので、順序は変わりません。

クロンダイクと同様に、タブローでは小さくなる順に、赤（ハートかダイヤ）と黒（クラブかスペード）のカードを交互に重ねながらプレイし、この原則に従えば、カード列ごとの移動もできます。タブローの列が空になったら、ホールディングパイルのカードをプレイします。さらにホールディングパイルがなくなったら、ウェストパイルの一番上にあるキングを空になっている列に置くことができます。

ファウンデーションにはカードをエースから大きくなる順にスートごとに重ねていき、ウェストパイル、タブロー、もしくはホールディングパイルのカードをプレイすることができます。ゲームはタブロー、ウェストパイル、ホールディングパイルからのプレイができなくなったときに終わりですので、そのときにはEXITを選んでください。

# corners—コーナース—



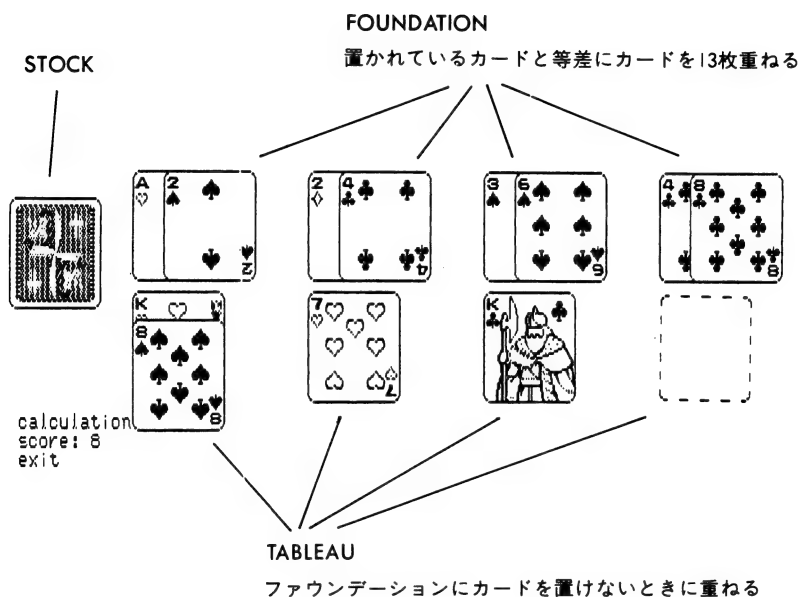
タブローには5枚のカードが十字形に並べてあります。その4つの角がファウンデーションで、ここに各スートごとに大きくなる順序でカードを置いていきますが、このゲームではキングの次はエースとなっていて、最初のカードは左上のファウンデーションに示されたものですので、ゲームごとに変化します。完成したときには4つのファウンデーションにはスートごとに13枚のカードすべてがあることになります。

ストックの一番上のカードはタブローかウェストパイルにプレイすることができますが、一度プレイしたカードはストックに戻すことはできません。すべてのストックのカードがめくられてしまい、ウェストパイルとタブローの両方からそれ以上のプレイができなくなったときにゲームは終わりますので、EXITを選んでください。

十字形のタブローにはスートを無視して、1ずつ少なくなる順にカードを重ねることができます。例えば、ジャックはタブロー上のどのクイーンにでも重ねられます。このルールに従う限り、ファウンデーション以外の一歩上のどのカードでもタブローへあるいはタブロー間でプレイすることができます。

このゲームで重要なことはエースとキングとの関係で、タブローにおいてはエースにキングを、ファウンデーションにおいてはキングにエースをそれぞれ重ねることができます。最初に置かれたファウンデーションのカードに従って、スートごとに4つのファウンデーションを完成させることが目的です。

# calculation—カルキュレーション—



このゲームはカードなしのタブローから始まります。ファウンデーションは4つあり、それぞれに1枚の最初のカードが配られています。このゲームではスートや色は関係ありません。それぞれのファウンデーションには、まず最初はそれぞれのカードの倍数のカードをプレイしなければなりません。さらに今プレイしたカードと最初のカードを足した数字のカードをプレイしていかなければなりません。従って、それぞれのファウンデーションは完成したとき以下のような順序になります。

A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K

2, 4, 6, 8, 10, Q, A, 3, 5, 7, 9, J, K

3, 6, 9, Q, 2, 5, 8, J, A, 4, 7, 10, K

4, 8, Q, 3, 7, J, 2, 6, 10, A, 5, 9, K

ストックからはファウンデーションか、4つのタブローのどれかにプレイできます。タブローのそれぞれの列の一番上のカードはいつでもファウンデーションへプレイできます。しかし、その下のカードはプレイできなくなってしまうことをよく考えて、タブローにプレイしていかなくてはなりません。

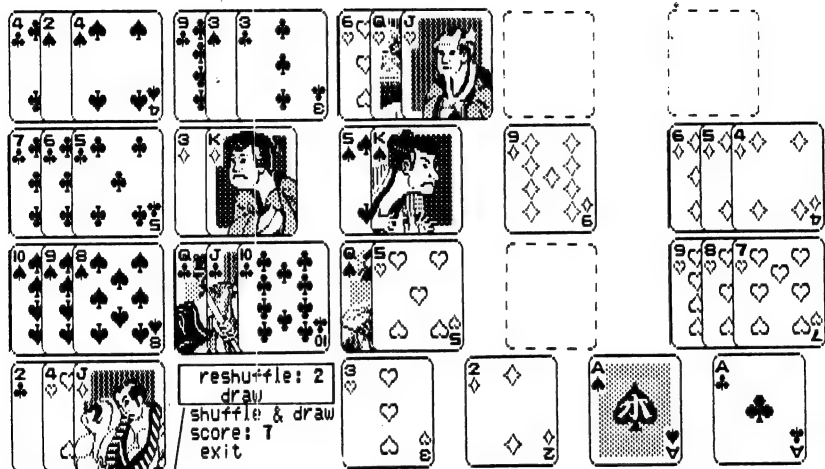
ゲームはタブローからプレイできなくなり、ストックのカードが使いつくされたときに終わりますので、そのときにはEXITを選択してください。すべてのカードをルールに従ってファウンデーションに重ねることが目的です。

# shuffle and draw

## —シャッフル アンド ドロー—

### TABLEAU

同じスートで少なくなる順にカードを重ねられる



### FOUNDATION

スートごとに1~13のカードを重ねる

2回の切り直しと1回のカードの引抜きができる



タブローには、エース以外のすべてのカードが3枚ずつの山に並べられています。そして4枚のエースは4つのファウンデーションに並べてあります。それぞれのファウンデーションにはスートごとにエースからキングまでを順番に重ねなければなりません。

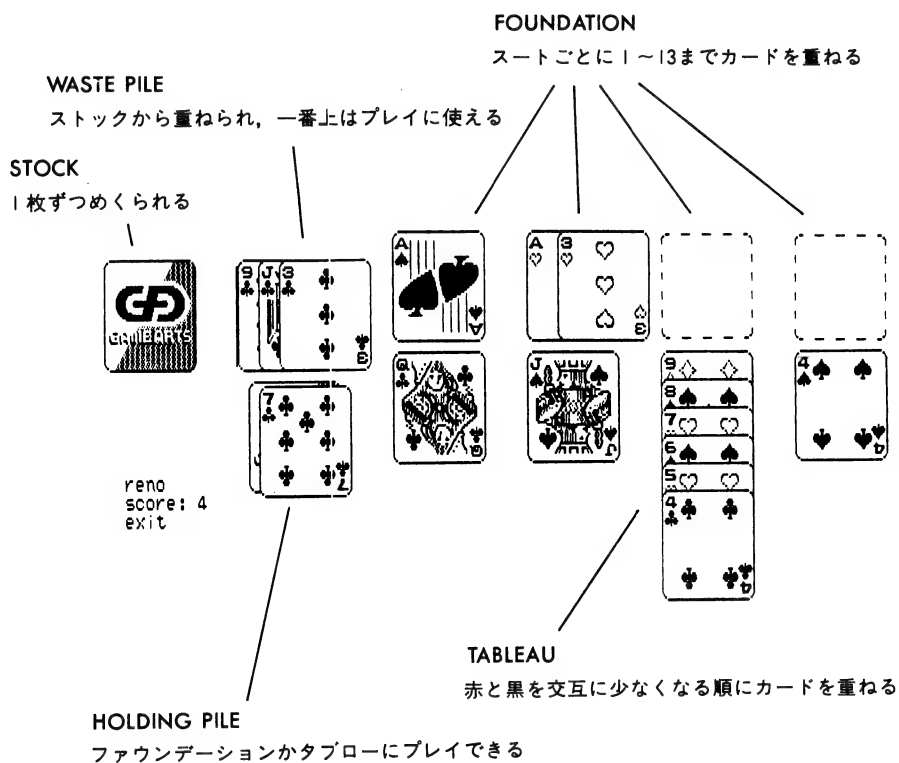
タブローの山からは一番上のカードのみが他の山か、ファウンデーションへプレイすることができます。他の山への移動に関しては、同じスートで1つ大きな数字のカードの上に重ねることができます。従って、キングは移動できません。

このゲームの大きな特徴であるリシャッフルとは、このタブローをもう一度切って配り直すことで、1ゲームで2回のチャンスがあります。もちろん、ファウンデーションのカードはリシャッフルされてもそこに残ります。また、ゲーム中に1回だけドローができ、タブローの山の中で他のカードが重なっていて取れないカードを引き出せます。

オプションを選ぶと、リシャッフル (reshuffle) とドロー (draw) の選択ができます。リシャッフルを選ぶとタブローのカードが回収されて配り直されます。ドローを選んだ場合には、どの山からカードを取るのかを示すために、アローカーソルを目的の山へ動かして選んでください。その山のすべてのカードが表示されますので、ドローしたいカードを選ぶと元の画面に戻ります。そこでプレイしたいタブローの山かファウンデーションを次に選択してください。

ゲームはすべてのシャッフルとドローを使いきり、それ以上プレイができなくなったときに終わりますので、EXITを選んでください。

# reno—リノ—



4つのファウンデーションにスートごとに、エースからキングまでを並べるのが目的です。4列のタブローにはクロンダイクやキャンフィールド同様に数の大きい順に、また赤と黒のマークを交互に並べなければなりません。タブローの左には、一番上のカードがめくられた13枚のカードが置かれているホールディングパイル、その上にはウェストパイルとストックがあります。

ストックのカードは1枚ずつタブロー、ファウンデーションもしくはウェストパイルにプレイしますが、ウェストパイルのカードは二度とストックに戻せません。ウェストパイルに積み重ねられた後は、その時点の一番上のカードしか使えません。

ホールディングパイルがすべてなくなった後は、ストックかウェストパイルの一番上にあるカードを空の列に置くことができます。タブローにはキャンフィールドと同様に数字が小さくなる順序で、また赤（ハートかダイヤ）と黒（クラブかスペード）を交互に並べることができます。また、この原則に従って、カードを列ごと移動することもできます。

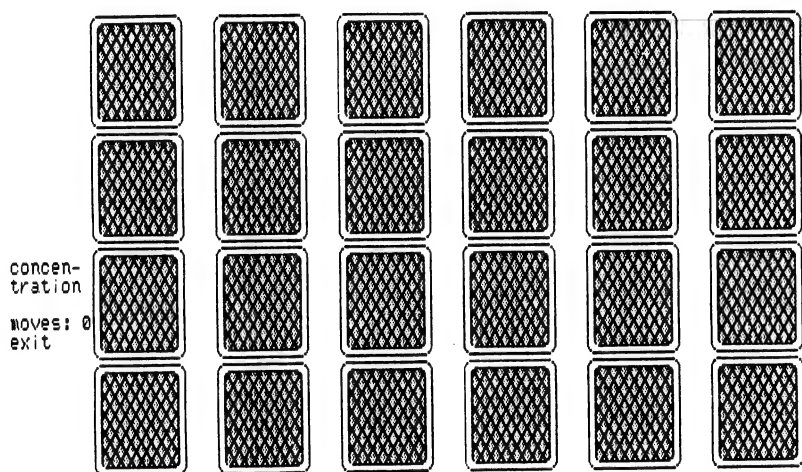
すべてのストックのカードがめくられてしまい、ウェストパイル、タブローもしくはホールディングパイルからプレイができなくなったらゲームは終わりです。そのときにはEXITを選んでください。



# children's games



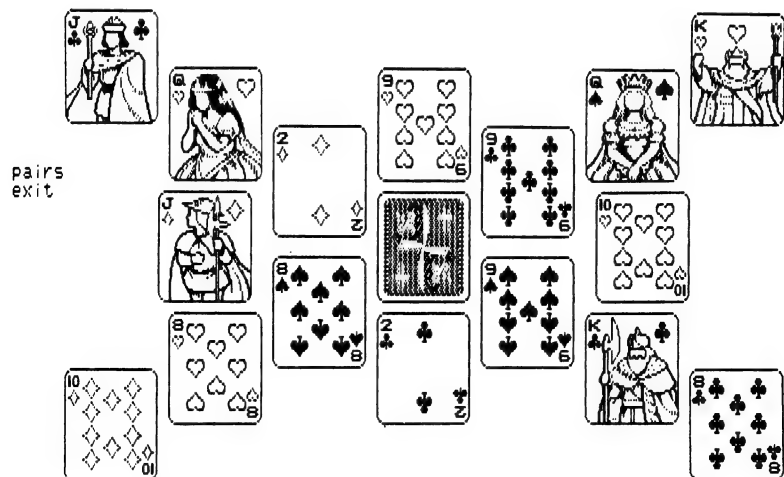
# *concentration* — コンセントレーション —



スクリーンには24枚のカードがふせて並べられています。どれか1枚のカードを選ぶと表にされます。次にもう1枚カードを選んで数字を合わせるようにしてください。2枚のカードの数字が同じならそれらのカードを取れます。2枚のカードの数字が合っていなければ再びふせられてしまいます。すべてのカードが取り除かれるまでプレイが続けられます。カードがどこにあったかを記憶しておくのが重要なので「集中力」という名前なのです。日本では、「神経衰弱」といったほうがわかりやすいでしょう。

このゲームには1プレイヤーモードと2プレイヤーモードがあります。1プレイヤーモードではスクリーンの左側にめくった回数が表示されます。一人でプレイするときにはすべてのカードをできるだけ少ない回数で取り除くのが目標です。2プレイヤーモードでは二人のプレイヤーの点数がスクリーンの左に表示されます。一組のカードを取り除くごとにプレイヤーは2点の得点をします。カードを合わせるのに失敗したらそのプレイヤーの番は終わりです。2プレイヤーモードでは相手より多くの点数を取るのが目標です。

# *pairs*—ペアス—





3 2 枚のカードが使われます。そのうち1 6 枚のカードは表にされてタブローに置かれ、残りのカードは中央のホールディングパイルに置かれます。ホールディングパイルを選ぶとカードが1 枚めくられます。

プレイはホールディングパイルにめくられたカードとタブローのカードを合わせることから始めます。カードはスートを無視してその数字で合わせます。つまり、9 は9 と、キングはキングといった具合です。2 枚のカードが合わせられるごとにスクリーンから除去されます。

タブローのカードが除去されるごとにホールディングパイルの一番上のカードが自動的にめくられて空いた場所に置かれます。ホールディングパイルを再び選んでカードをめくり、プレイを続けてください。

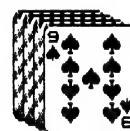
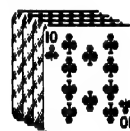
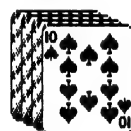
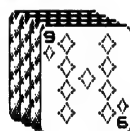
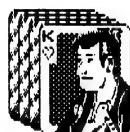
ホールディングパイルのカードが1 枚もなくなるまで、タブローのカードとホールディングパイルの上にめくられたカードを合わせていかなくてもなりません。

このルール例外として、ホールディングパイルの上のカードが合わせられないときにはタブローの2 枚のカードを1 回だけ合わせることができます。この後はホールディングパイルが無くなるまでタブローのカードどうしを合わせることにはできません。

プレイはカードがすべてなくなるか、合わせられなくなるまで続けます。

# *the wish*—ザ・ウィッシュ—

the wish  
exit



このゲームは恋人達が愛しあっているかどうかを知るために使われたと伝えられています。ちょうど、花占いと同じように、心の中の恋人と一緒にプレイして成功したなら愛が返されるとされています。

このゲームもコンセントレーションやペアズと同じように数字に従ってカードを合わせていきます。

32枚のカードが4枚ずつ、8つの山にして重ねられています。それぞれ一番上のカードは表にされていて、数値の等しいカードと合わせるとスクリーン上から取り除かれます。カードが合わせられなくなるまでプレイしてください。

このゲームでは運と能力が願い（ザ・ウィッシュ）を達成させるために必要です。すべてのカードが取り除かれたら次の願いをしてください。

## ご注意

### ★使用上の注意

- ・ご使用の際はマニュアルをよくお読みください。
- ・ディスクは、直射日光、高温多湿、強い磁界（磁石、テレビ、スピーカーなど）を避けてください。
- ・この商品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
- ・パッケージの内容物（ディスク、マニュアルなど）は再発行、別売をしておりません。大切に保存してください。
- ・この製品のディスク、及び取扱説明書の一部または全部を、当社に無断で複製すること、及びレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは著作権法により禁止されています。

### ★ユーザーサポート

ゲームアーツでは、万全を期して商品開発を行なっておりますが、万一プログラムが正常に動作しない場合には、使用されている機種名およびドライブ名と、どのような状態かを詳しく明記し、ディスクをパッケージに入れ、当社までお送りください。連絡が必要な場合もありますので、電話番号も忘れずにお書きください。

また、お客様の操作ミスにより、ディスクまたはデータを破損された場合は、パッケージに破損したディスクを入れ、交換手数料として1,000円（同額分の無記入郵便小為替も可）を同封の上、直接当社までお送りください。

ただし、上記の一品でも同封されていない場合、または明らかに改造されたディスクと見なされたものに関しては、保証致しかねますのでご了承ください。

## ★レンタルおよび違法コピーに関するお願い

ゲームアーツは、より良い製品をより安い価格で提供するべく努力いたしております。しかしながら、レンタルによる違法コピーやBBSなどを利用した違法コピーの販売、ユーザー間での不正コピーなどにより、正当な製品ではない品物が多数出回り、良い製品を作るための適正な利益を得ることができない状態にあります。ゲームアーツではこれら違法コピー業者の追放をユーザーの皆さんに呼び掛け、より良いゲームを作る環境を一緒に作っていきたくと考えます。

ゲームアーツでは、ユーザー一人に一製品、またはコンピュータ本体一台に一製品を基本にさせていただきたいと考えています。

## ★ご意見、ご希望

ゲームアーツに対する、ご意見、ご希望を同封のアンケートはがきにご記入ください。特に欄外の空欄に書かれる皆さんの言葉は質の高いゲームを作る励みになります。また、こんなゲームを作って欲しい、このゲームのここを改良して欲しいなどの手紙もお待ちしております。

なお、ゲーム内容に関する電話でのご質問は、勝手ながら一切お断りしております。

# STAFF

## MAIN PROGRAMMER

PC-8801SERIES

X1 SERIES

FM SERIES

PC-9801SERIES

MSX2

## SUBPROGRAMMER

## GRAPHIC DESIGN

## TEST PLAY

## ART WORK

## EDITOR

## PACKAGE DESIGN

## GAME DESIGN

## PHOTOGRAPH

## USER SUPPORT

## MARKETING

## DIRECTOR

## PRODUCER

NIA NECOYAMA

HIROAKI OKABE

NIA NECOYAMA

AKIHIRO YOSHIDA

OSAMU HARADA

TADASHI SHIMAYAMA

TOSHIMICHI MASUBUCHI

MASATOSHI AZUMI

MASAHIKO IKEYA

HIROAKI OKABE

GAPPA UESAKA

URASAM TAKEUCHI

KAZUYUKI OHHATA

NAOZUMI HONMA

MARIKO UEMURA

YUZO SUNAGA

MASATOSHI AZUMI

MARIKO UEMURA

BRAD FREGGER

MICHAEL SANDIGE

RINA YOKOTA

RIKA OKABE

MEGUMI KOMATSU

TOSHIYUKI UCHIDA

GREG MIYAJI

MITSUHIRO MAZDA



SOLITAIRE ROYALE

Copyright © GAME ARTS

This edition first published 1988 by

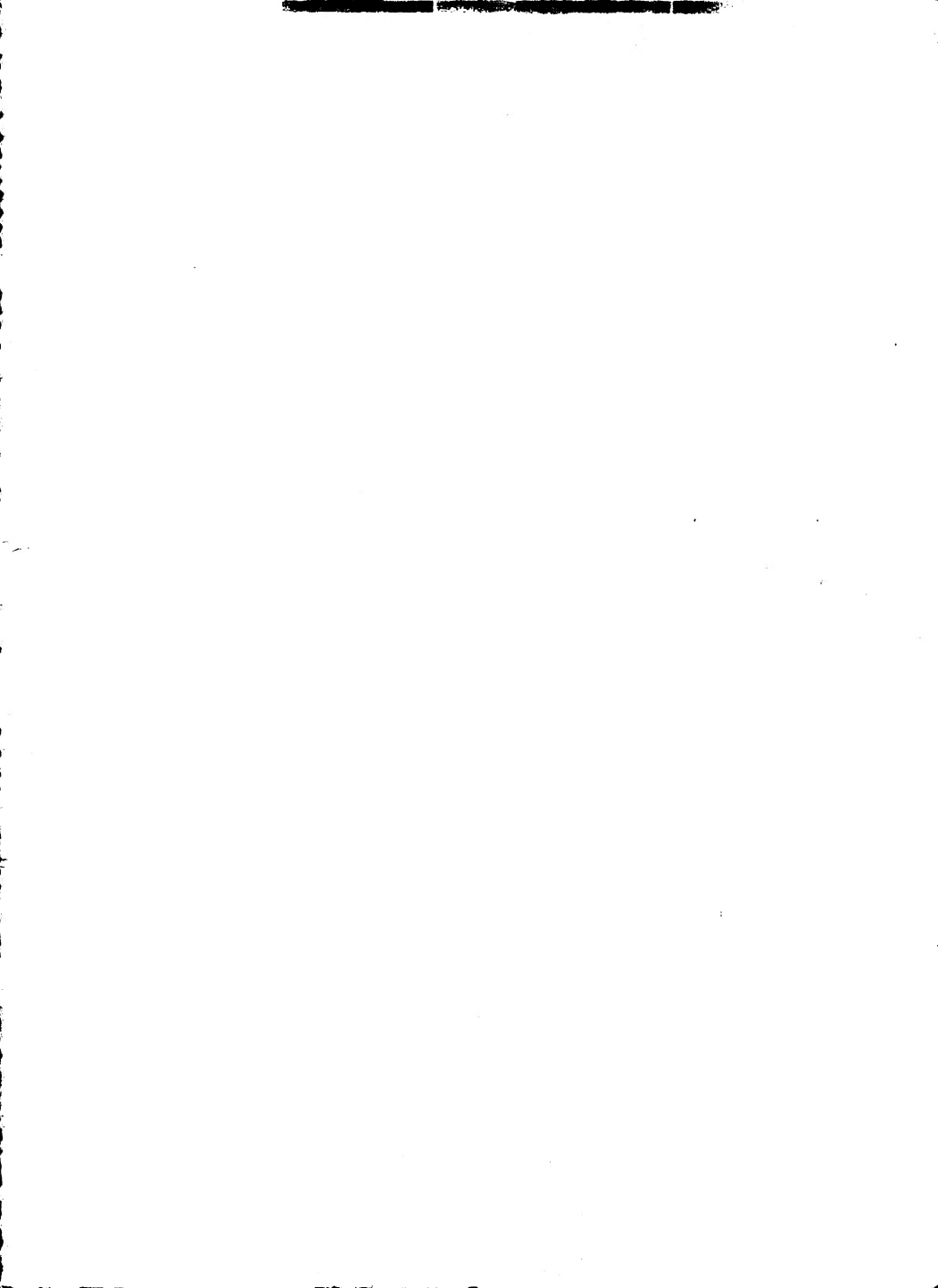
GAME ARTS Co., Ltd.

Daiichi-Ikebukuro White Bldg 7F 2-9-9 Minami-Ikebukuro

Toshima-ku. Tokyo 171 JAPAN

All Rights Reserved







COPYRIGHT © 1988 GAME ARTS  
DESIGNED BY SOFTWARE RESOURCES INTERNATIONAL  
LICENSED IN CONJUNCTION WITH INTERNATIONAL COMPUTER GROUP.

**GAME ARTS**

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F  
Phone 03-984-1136

**STAC**  
Software Technology & Communication

本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています。著作権者に無断でプログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を複製、転載、貸与することは法律で禁じられています。

